

## Inovasi Pembelajaran PPKn Menggunakan Metode *Role Playing*

**Miko Nugroho**

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta  
Pos-el: mikonugroho311@gmail.com

### Abstrak

Kualitas pendidikan ditentukan oleh para pengelola dan pelaku pendidik. Salah satu pelaku pendidikan adalah guru sebagai tenaga kependidikan yang merupakan kunci dalam keberhasilan pendidikan. Peran guru sangat besar dalam proses pendidikan, dengan kata lain perbaikan atau peningkatan mutu pendidikan menuntut guru bersikap lebih profesional dalam menjalankan tugasnya yaitu mengajar dan mendidik siswa. Guru sebagai pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas mulai dari merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, sampai pada menilai hasil pembelajaran yang sudah diterapkan. Secara tidak langsung guru harus selalu inovatif dalam memilih metode pembelajaran di kelas. Oleh karena itu penulis mencoba menawarkan inovasi dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode *role playing*.

**Kata kunci:** PPKn, *Role Playing*.

### Pendahuluan

Kualitas pendidikan ditentukan oleh para pengelola dan pelaku pendidik. Salah satu pelaku pendidikan adalah guru sebagai tenaga kependidikan yang merupakan kunci dalam keberhasilan pendidikan. Peran guru sangat besar dalam proses pendidikan, dengan kata lain perbaikan atau peningkatan mutu pendidikan menuntut guru bersikap lebih profesional dalam menjalankan tugasnya yaitu mengajar dan mendidik siswa. Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 14 tahun 2015 tentang guru dan dosen, pasal 1 ayat (1) dikatakan, "Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah". Guru sebagai pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas mulai dari merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, sampai pada menilai hasil pembelajaran yang sudah diterapkan.

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan yang terdapat dalam diri siswa yang secara terencana, sistematis agar dapat menghadapi perkembangan di era abad 21 dimana perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat serta tantangan kehidupan yang akan datang yang akan semakin besar. Tantangan kedepan dalam abad 21 dapat dijalani dengan baik salah satunya adalah dengan adanya keberadaan guru yang mempunyai kualifikasi kompetensi profesional yang baik oleh karena itu perlunya kualitas guru sebagai pendidik yang berkualitas. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 28 ayat (3) dinyatakan guru sebagai agent pembelajaran harus memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi peda-

gogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional yang baru yaitu UU No. 20 tahun 2003, pada penjelasan pasal 37 dijelaskan bahwa "Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air". Untuk membentuk peserta didik yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta kepada tanah air perlu tiga komponen yang harus dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik yaitu mengutip dari (Branson, 1999:8) ada tiga komponen yang harus dikembangkan dalam mata pelajaran PKN yaitu, kompetensi tersebut mencakup pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*), dari ketiga komponen PKN menurut Branson sama sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, bahwa kompetensi guru mata pelajaran PKN pada SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK yaitu, Memahami substansi Pendidikan Kewarganegaraan yang meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), nilai dan sikap kewarganegaraan (*civic disposition*), dan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perlunya model pembelajaran kewarganegaraan yang mampu membawa peserta didik ke tiga komponen mencakup pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*), peserta didik diajak belajar dalam materi yang seakan-akan merasakan keadaan yang sesungguhnya, yaitu dengan metode *Role Playing* (Bermain

Peran). Peserta didik diajak untuk bermain peran menjadi orang lain yang diperankan olehnya.

Dalam makalah ini, akan disajikan empat pokok inti pembahasan terkait dengan relevansi metode Role Playing (Bermain Peran) dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dua hal yang pertama mengenai kerangka teoretik metode Role Playing (Bermain Peran) dan langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) dengan disertai contoh sederhana dalam pelaksanaan pembelajaran. Dua pokok pembahasan terakhir terkait dengan inovasi yang dilakukan penulis pada metode pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) dan kelebihan sekaligus kelemahan Role Playing (Bermain Peran).

### Metode

Metode penulisan makalah ini menggunakan metode *library research*. Penulisan dilakukan hanya menggunakan literatur perpustakaan tanpa melakukan penelitian lebih dalam lapangan. Penelitian kepustakaan dapat diartikan sebagai kegiatan terencana yang berkaitan dengan pengumpulan data dan perpustakaan dengan membaca, mencatat, dan mengelolah bahan. (Mustika Zed, 2004: 14).

### Landasan Teori Model Role Playing

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilih model, menurut (Rusman, 2016: 133) yaitu pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran, apakah materi pelajaran berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu. Perlu ada pertimbangan yang harus di fikirkan oleh guru dalam memilih model pembelajaran tertentu yang akan digunakan dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Menurut Zaini., dkk (2008: 98) menyatakan "*Role-Play* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik". Tujuan pendidikan ini selaras dengan Branson, (1999:8) yang membagi ada tiga komponen yang harus dikembangkan dalam mata pelajaran PKn yaitu, kompetensi tersebut mencakup pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*), ketiga komponen kompetensi yang harus di kuasai peserta didik dalam pendidikan kewarganegaraan haruslah terencana dan mencapai tujuan yang spesifik agar tidak abstrak.

Martinis Yamin (2009: 152) menyatakan metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi". Pendidikan kewarga-

negaraa bukanlah belajar dari ruang kosong yang hanya membicarakan konsep-konsep yang ideal saja tetapi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan harus melibatkan interaksi peserta didik, baik interaksi sisol dan emosional hal ini berkaitan dengan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*) tidak akan bisa di lakukan apabila hanya belajar sendiri tanpa adanya interaksi antara peserta didik.

Sejalan dengan Miftahul Huda (2013:209) menyampaikan role playing adalah suatu cara pengusaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada strategi Role Playing, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Penulis mencoba memasukan beberapa hasil penelitian yang menggunakan metode Role Playing. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kiromim Baroroh (2011), tentang upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing, Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada mahasiswa pada mata kuliah ekonomi kerakyatan. Hasil dari penelitiannya secara umum metode role playing dapat meningkatkan nilai karakter mahasiswa. Kenaikan terbesar terjadi pada nilai kreatif (19,6%), pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan sebesar 18,9%, Pada indikator disiplin terjadi kenaikan sebesar 10,9%, Indikator kerja keras masih berada di urutan paling bawah dalam peningkatan masing-masing indikator karakter yang hanya menunjukkan kenaikan 7,4%.

Berdasarkan penelitian yang di lakukan Sigit Prasajo, dkk (2013) yang meneliti tentang penggunaan metode role playing dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD yang hasilnya menunjukan pembelajaran yang dilakukan peneliti selama tiga siklus dalam pembelajaran IPS dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Langkah-langkah penggunaan metode role playing yang tepat dalam pembelajaran IPS tentang tokoh pejuang kemerdekaan siswa kelas V SDN 1 Mrentul tahun ajaran 2012/2013 terdiri dari tiga tahapan yaitu (a) tahap persiapan, (b) pelaksanaan, dan (c) tahap penutup. Ketiga tahapan tersebut terdiri 9 langkah dan terjabar menjadi 18 kegiatan pembelajaran. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan skenario penelitian pada tiap siklus mengalami perbaikan. Kriteria ke-

tuntasan minimum kesesuaian langkah pembelajaran dengan skenario penelitian sebesar 80% dapat tercapai pada siklus III, (2) Penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang Tokoh Pejuang Kemerdekaan siswa kelas V SDN I Mrentul Tahun Ajaran 2012/2013. Terbukti dengan suasana kelas yang menyenangkan serta antusias siswa belajar dengan metode Role Playing menyebabkan proses pembelajaran meningkat dan hasil evaluasi siswa juga meningkat. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari pencapaian hasil belajar tiap. Tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 77.78%, siklus II sebesar 83.33%, dan siklus III sebesar 88.89%, (3) Kendala pada penggunaan metode role playing dalam pembelajaran IPS tentang tokoh pejuang kemerdekaan siswa kelas V SDN I Mrentul tahun ajaran 2012/2013 kendala-kendala yang dialami oleh guru dan siswa selama pembelajaran yaitu guru dalam melaksanakan kegiatan role playing guru membutuhkan waktu yang lama. Adapun kendala siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing yaitu siswa sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran. Berdasarkan kendala-kendala yang dialami guru dan siswa. Solusinya guru sebaiknya lebih meningkatkan membimbing siswa memainkan peran dan pengelolaan membagi waktu supaya sesuai dengan alokasi waktu atau melaksanakan pembelajaran di luar jam pelajaran.

Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Anik Barokah., dkk, (2014) tentang peningkatan pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn melalui metode role playing, dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan pemahaman kebebasan berorganisasi mata pelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Keden 3 Kalijambe Sragen tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai pemahaman kebebasan berorganisasi yaitu pada prasiklus nilai rata-rata siswa adalah 60. Pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 70,83 dan pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 79. Ketuntasan nilai pemahaman kebebasan berorganisasi pada prasiklus sebanyak 4 siswa atau 33%; pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 8 siswa atau 67% dan pada siklus II siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 11 siswa atau 92%. Secara tidak langsung hasil penelitian ini dikaitkan dengan pendidikan kewarganegaraan berkaitan dengan pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) dengan menggunakan metode role playing mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kebebasan berorganisasi pada mata pelajaran PKn. Pemahaman ini akan berlanjut menjadi keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*), dimana ketiga komponen kompetensi inilah yang menjadi titik tekan dari pendidikan kewarganegaraan.

Penelitian yang dilakukan Ni Putu Ayu Rika Andriani (2013) tentang penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan keterampilan siswa memerankan tokoh dalam pementasan drama siswa kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini. Pertama, langkah-langkah model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kemampuan siswa memerankan tokoh sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memerankan tokoh pada pementasan drama. Kedua, peningkatan hasil belajar siswa hingga tercapainya tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada kegiatan memerankan tokoh drama siswa kelas XI IPB SMA Saraswati Singaraja dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran, hasil dari penelitian ini keterampilan siswa setelah dilakukan model pembelajaran model role playing dapat meningkatkan ketrampilan siswa dalam bermain peran dan berbanding lurus dengan meningkatnya hasil belajar siswa hingga tercapai ketuntasan nilai hasil belajar.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang dilakukan menggunakan metode Role Playing, dapat disimpulkan dengan menggunakan metode Role Playing dapat mengajarkan ketiga komponen kompetensi pendidikan kewarganegaraan yaitu, (*civic knowledge*), (*civic skills*), (*civic dispositions*), sehingga terwujudlah yaitu warga negara yang aktif berpartisipasi serta memiliki tanggung jawab dalam membangun kehidupan bernegara yang demokratis, berkemanusiaan dan berkeadilan sosial, Cholisin(2013:12).

### Langkah-langkah / Sintak Metode Role Playing

Tabel 1 Langkah-langkah metode *role playing*

a.	Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
b.	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
c.	Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing yang beranggotakan 5 orang.
d.	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
e.	Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan.
f.	Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
g.	Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/ memberikan penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
h.	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
i.	Guru memberikan evaluasi dan kesimpulan secara umum.

Sumber: Miftahul Huda. (2013: 209-210).

Ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan metode Role Playing ini, diantaranya adalah:

- Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- Membuat suasana kelas menjadi dinamis dan antusias.
- Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan
- Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Akan tetapi, metode Role Playing juga memiliki kelemahannya sendiri, yaitu:

- Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
- Kesulitan untuk menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- Ketidakmungkinan menerapkan *Role Playing* jika suasana tidak kondusif.
- Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.

- Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dengan metode ini.

Dari keunggulan dan kelemahan metode role playing ini dapat dilakukan inovasi agar metode ini menjadi lebih baik dan dapat tercapai tujuan dari pembelajaran. Bentuk inovasinya dapat dilihat pada tabel 3.

### Inovasi dalam Pengembangan Aspek Kewarganegaraan

Inovasi di perlukan untuk memperbaiki suatu hal agar menjadi lebih baik sesuai dengan kebutuhan. Inovasi yang dilakukan oleh penulis pada metode pembelajaran Role Playing didasarkan atas beberapa kekurangan yang terdapat pada Role Playing. Inovasi ini lebih bersifat personal penulis, berdasarkan analisis dari beberapa hasil penelitian yang menjadi acuan penulis dalam membuat makalah ini, sehingga hasil dari analisis penulis menjadi dasar pelaksanaan inovasi terhadap metode pembelajaran Role Playing.

Contoh inovasi yang akan dikembangkan dengan aspek kewarganegaraan mengambil dari materi kelas VII semester I, Kompetensi Dasar Memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan Uraian kompetensi sebagai berikut.

Tabel 2 KD dan Indikator yang dicapai

Bab	Kompetensi dasar	Indikator
<b>BAB II</b> Norma-Norma dalam Masyarakat	1.2 Menghargai norma-norma keadilan yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat sebagai anugerah Tuhan yang Maha Esa	3.2.1 Menjelaskan pengertian norma yang berkembang di masyarakat.
	2.2 Mematuhi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan.	3.2.2 Menganalisis pentingnya norma dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
	<b>3.2 Memahami norma-norma yang berlaku dalam kehidupan ber-masyarakat untuk mewujudkan keadilan.</b>	3.2.3 Mengidentifikasi macam-macam norma yang berkembang di masyarakat.
	4.2 Mengampanyekan perilaku sesuai norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat untuk mewujudkan keadilan.	3.2.4 Menganalisis akibat yang dapat ditimbulkan karena tidak menaati norma yang berlaku.

Hasil inovasi yang dilakukan dapat dilihat pada tahapan Role Playing adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Langkah-langkah metode Role Playing sebelum dan sesudah di inovasi

Langkah	Sebelum diinovasi	Sesudah diinovasi
1	Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
2	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.	Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing yang beranggotakan 5 orang
3	Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing yang beranggotakan 5 orang.	Guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan di kelas.
4	Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.	Siswa diberikan waktu berdiskusi kepada teman sekelompoknya di dalam kelas untuk pembagian peran

Langkah	Sebelum diinovasi	Sesudah diinovasi
		yang diperolehnya, dan bagi yang belum mengerti dapat bertanya kepada guru.
5	Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan.	Siswa membuat video sesuai dengan skenario yang sudah diberikan oleh guru di rumah.
6	Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.	Siswa mempersentasikan atau memutar video hasil buatan mereka di depan kelas.
7	Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/ memberikan penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.	Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati video yang sedang tampilkan.
8	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/ memberikan penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
9	Guru memberikan evaluasi dan kesimpulan secara umum.	Setiap kelompok menceritakan pelajaran apa saja yang didapat dari setiap video yang dibuat oleh teman-teman kelompok lain
10		Guru memberikan evaluasi dan kesimpulan secara umum.

## Kesimpulan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* adalah pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dalam bekerja sama, untuk dapat memerankan suatu peran dalam persoalan mata pelajaran PPKn dengan Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, Pada strategi *Role Playing*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi dengan menyenangkan dan tidak membosankan.

Sehingga dapat saya simpulkan menggunakan metode *Role Playing* ini dapat menumbuhkan dan mengasah tiga komponen kompetensi pendidikan kewarganegaraan yaitu, (*civic knowledge*), (*civic skills*), dan (*civic dispositions*).

## Daftar Pustaka

- Anik Barokah, dkk. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)* Vol 2, No 2 (2014): Februari, Jurnal Mahasiswa PGSD.
- Branson, S. Margaret. 1999. *Belajar Civic Education dari Amerika*. Yogyakarta: LkiS.
- Cholisin. 2013. *Ilmu Kewarganegaraan (Civics)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sigit Prasoj, dkk. (2013). Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendekia*. Vol 2, No 4.

Kiromim Baroroh. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Melalui Penerapan Metode *Role Playing*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 2, 149- 162.

Martimis, Y. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada

Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Ni Putu Ayu Rika Andriani. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh Dalam Pementasan Drama Siswa Kelas Xi Ipb Sma Saraswati Singaraja. *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol 1, No 7.

Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Grafindo Persada.

Republik Indonesia. (2005). Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.

Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Presiden. (2015). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Menteri. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru.